30 MSX HITS

Laadinstructies cassette:
Loading instructions cassette:
Instructions de chargement cassette:
Ladeanweisungen Cassette:
Instrucciones de carga cinta:

RUN"CAS:" <RETURN>

tape 1

A STAR FIGHTER, SPEEDBOATRACER
B OH SHIT!, THE HEIST, SPY STORY

STAR FIGHTER

Besturing: Gebruik cursortoetsen of joystick om je Cruise Shuttle te manoeuvreren, het vizier te richten (zie: Meteorieten), flikkerende cursors te bewegen (Galactische kaart), toegangscijfers in te voeren (geheime code) en "dummies" te dirigeren (Rooster):

Links	= links	Omhoog	= omhoog
Rechts	= rechts	Omlaag	= omlaag

Druk op de spatiebalk of vuurknop om te vuren.

De Aktie
Galactische kaart: Beweeg de flikkerende cursor naar de gewenste positie en druk op vuur voor "warp". Diamanten geven Tankstations weer, vierkanten zijn vijandige bases.
Warp: Houd de schommelende vizier boven de Statische Computer Navigator om het juiste kwadrant in de ruimte te bereiken.
Bijtanken: Eenmaal gearriveerd bij een ruimtetankstation neemt de computer automatisch over, en heb je een vluchtige adempauze.
Meteorieten: Richt je laserstralen (joystick of cursortoetsen) en vuur! Elke"hit" door een meteoriet verzwakt je defensieschild verder. Is je schild compleet verdwenen, dan is de volgende inslag meteen de laatste: Starfighter wordt vernietigd, je missie beëindigd.
Jagers: Verdelg de Urnuth-jagers op de zelfde wijze als de meteorieten. Wees voorzichtig : Ze schieten terug!
Geheime Code : Ontcijfer de gecodeerde reeks getallen om de toegangscode te kraken. Beweeg cursortoetsen omhoog of omlaag om de cijfers te vergroten danwel te verkleinen, en links of rechts voor het volgende getal. Hoe hoger de CRO-waarde, hoe dichter je de goede code nadert. Is je tijd op, dan verlies je één bemanningslid. Je tocht eindigt voorgoed zodra ze alledrie het loodje hebben gelegd.

Controls: Use either cursor keys or joystick to control Cruise Shuttle manoeuvring sights (see: Meteorites), flashing on-screen cursors (Galactic chart), entry of digits (Secret code) and dummy directing (Grid): Left = left Right = right
Up = up Down = down

The action
Galactic chart: Move flashing cursor to desired position and press fire to engage warp. The coloured diamond-shaped figure indicates a refueling depot. Squares indicate enemy space stations.
Warp: Hold the vibrating sight above the static computer navigator in order to warp to the correct quadrant in space.
Refueling: Once at the refueling station, automatic computer control takes over and gives you a little breather.
Meteorites: Fire your laser (fire button or space bar), using cursor keys or joystick to aim your sight. If a meteorite hits your vessel your defence shield is weakened. Should your shield be nulified completely and any new impact is sustained, Starfighter will be terminated, ending your mission.
Fighters: Wipe out the Urnuth fighters in the same way you blasted the meteorites. But be careful: they fire back!
Secret code: Decipher the ecrypted sequence of digits to crack the code. Mode your cursor keys or joysctick up or down to increment or decrement digits, and left or right for next digit. The higher your CRO-display is, the closer to the correct entry code you are. When countdown reaches zero, one of the three sabotage crew is lost. If at any time all members are lost, your quest is over!

Commande: Utilisez le curseur ou le joystick pour manouvrer votre Cruiseshuttle, la visière (voir : Météorites), des curseurs scintillants, (Carte galactique): des chiffres d'entrée (Code secret) et des "Dummies" (Grille):

à gauche	= à gauche
à droite	= à droite
en haut	= en haut
en bas	= en bas

Appuyez sur la bouton de tir ou la barre d'espacement pour tirer.
L'action
Carte galactique: déplacez le curseur scintillant vers la position voulue et appuyez sur le bouton de tir pour "warp". Les diamants représentent les Stations-service, les carrés les Bases ennemies.
Warp: Tenez la visière oscillante au-dessus du Navigateur d'ordinateur statique pour atteindre le quadrant correct dans l'espace.
Météorites: Visez vos rayons laser (joystick ou curseur) et tirez! Chaque "hit" d'une météorite afffaiblit votre bouclier protecteur. S'il a complètement disparu, le bombardement prochain sera le dernier: Starfighter sera détruit ce qui signifie la fin de votre mission.
Chasseurs: détruises les chasseurs-Urnuth de la même façon. Soyez prudent: ils tirent aussi.
Code secret: Déchiffrez la série de nombres pour trouver le code d'entrée. Déplacez le curseur en haut ou en bas pour augmenter ou dimunuer les chiffres, à gauche ou à droite pour le chiffre suivant. Plus la valeur-CRO est élévée, plus vous êtes proches du bon code. Si vous n'avez plus de temps, vous perdrez un membre de l'equipage. Si tous les trois ont succombé, votre mission sera finie. Conseil: plus vous êtes vite à déchiffrer le code, plus vous êtes capable de trouver la route à travers la grille.

Die Steuerung: Mit Cursortasten oder Joystick können Sie das Raumschiff steuern, bewegen, die Tasten auf dem Schirm flimmern lassen, die Zahlen zu- oder aubnehmen lassen und die Puppen in die gute Richtung bringen.

Links	= nach links
Rechts	= nach rechts
Oben	= nach oben
Unten	= nach unten

Gebrauchen Sie die Leertaste oder den Feuerknopf um zu schießen.
Der Streit
Die Milchstraßekarte: Stellen Sie die gute Position ein und drücken Sie auf eine Taste um in der richtigen Bahn zu kommen. Die farbigen Figuren in der Form eines Diamanten stellen eine Tankstelle dar, und die Quadrate feindliche Raumstationen.
Die Richtung: Halten Sie den zitterden Visier über dem Komputer Navigator so, daß Sie sich in der guten Richtung zu einem Quadrat befinden.
Tanken: Kommen Sie an einer Tankstelle an, dann nimmt den automatische Pilot es über und geben Sie eine kleine Atempause.
Meteore: Feuern Sie die Laserstrahlen ab (Feuerknopf oder Leertaste und gebrauchen sie die Cursortasten oder Joystick um auf dem Ziel zu zielen. Wenn einen Stein Ihr Raumschiff trifft, wird den Verteidigingsschild schwächer. Fält der Schild völlig aus, dann bedeutet das, den Untergang der Star Fighter und das Ende Ihrer Mission.
Jäger: Zerstören Sie den Urnuth Jäger auf dieselbe Weise wie die Meteore. Sienen sie Vorsicht: Sie schießen zurück!
Die geheime Kode: Um die Kode zu brechen, müssen Sie die Zahlen entziffern und sie in die gute Reihenfolge setzen. Drücken Sie die richtige Cursortaste ein oder bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten um die Zahlen zu oder abnehmen zu lassen, und nach links oder rechts für die gute Reihenfolge. Je höher Ihr CRO-Ton ist, je näher Sie bei der richtigen Kode sind. Wenn die Abzählung den Null erreicht, ist ein der drei Sabotagetruppen verschwunden. Sind alle Truppen verschwunden, dann ist Ihr Streifzug vorbei!
Zweitens, est gibt nur ein sickeres Quadrat auf jeder vertikalen Reihe. Also, denken Sie daran die Puppe ein wenig nach rechts von Ihrer eigenen Position zu werfen.

Controles: Usa las teclas cursor o el joystick para controlar las maniobras, vistas (meteoritos), cursors intermitentes (cartas galacticas), introducción de números (código secreto). Y direccionar muñeco (grid).

Izquierda	= Izquierda	Derecha	= Derecha
Arriba	= Arriba	Abajo	= Abajo

Para disparar usa botón joystick o barra espaciadora
Cartas galacticas: Mueve el cursor intermitente hasta posicion deseada y dispara el diamante de color indica estación de precarga. Cuadrados indican estaciones espaciales enemigas.
Regargar combustible: Al llegar a una estación, el ordenador lo hace automaticamente.
Meteoritos: Dispara tu laser vsando el cursor o joystick para apuntar. Tu aura defensna es debilitada si das con un meteorito
Destruye los urnuth de la misma forma que los meteoritos pero ten cuidado disparan!
Códige secreto: Descifra la secuencia de números para romper el código. Mueve tu joystick o cursor hacia arriba o hacia abajo para incrementar o disminuir números y hacia la derecha izquierda para cambiar de número. Cuando el tiempo uega a o pierdes un miembro de la tripulación. Si los pierdes todos, pierdes el juego.

SPEEDBOAT RACER

Doel van het spel: Leg zo snel mogelijk het trajekt af dat, op een meer, door middel van 2 boeien is uitgestippeld. Let daarbij goed op de kracht en de richting van de wind, af te lezen op de "WIND" indikator; het risiko bestaat dat je bij een te grote snelheid de lucht in vliegt. Houd ook rekening met de golfslag, zichtbaar op de "WATER" indikator; pas zonodig je snelheid aan. Vermijd botsingen met concurrenten.
Joystick/cursortoetsen: Links = links, Rechts = rechts, Omhoog = versnellen, Omlaag = afremmen.

Object of the game: Cover the section, which is outlined with 2 buoys on a lake, as fast as you can. Pay attention to the strength and direction of the wind, you can read this on the "WIND" indicator; when you sail at high speed you take the risk of flying up in the air. Also reckon with the wash of the waves, visible on the "WATER" indicator; adjust your speed if necessary. Avoid crashes with competitors.
Joystick/cursor keys: Left = left, Right = right, Upwards = accelerate, Downwards = brake.

But de jeu: Parcourez aussi vite que possible le trajet sur le lac indiqué par 2 bouées. Faites attention à la force et à la direction du vent qu'on peut lire sur l'indicateur "WIND"; vous courez le risquee de voler dans le ciel quand votre vitesse est trop grande. Tenez aussi compte de déferlement, visible sur l'indicateur "WATER". Si besoin est, adaptez votre vitesse. Evitez des heurts avec les concurrents.
Joystick/curseurs: à gauche = à gauche, à droite = à droite, en haut = accélérer, en bas = freiner.

Ziel des Spiels: Legen Sie die Strecke, die auf dem See mittels zwei Bojen genau abgegrenzt ist, möglichst schnell zurück. Achten Sie dabei auf die Stärke und Richtung des Windes, die Sie vom Windindikator ablesen können. Bei einer großen Geschwindigkeit laufen Sie Gefahr in die Luft zu fliegen. Berücksichtigen Sie auch den Wellenschlag, den Sie vom Wasserindikator ablesen können. Passen Sie, wenn nötig, Ihre Geschwindigkeit an. Vermeiden Sie Crashs mit Konkurrenten.
Joystick/Cursortasten: Links = nach links, Rechts = nach rechts, Oben = beschleunigen, Unten = abbremsen.

Objetivo del juego: Cubre el trayecto definido por 2 boyas en un lago cuato mas rápido puedas cuida la fuerza y la dirección del viento sobre el indicador 'wind'; corres el riesgo de salir volando si vas demasiado rápido. Ten en cuenta las olas en el indicador 'water'; adapta tu velocidad. Evita choques con otros competidores.
Joystick/cursor: Izquierda = Izquierda, Derecha = derecha, Arriba = acelerar, Abajo = frenar.

OH SHIT !

Besturing: Joystick besturing komt overeen met cursortoets-bediening.
Links = links, Rechts = rechts, Omhoog = omhoog, Omlaag = omlaag.
De onverwoestbare klassieker! Vlucht, vlucht, vlucht... voor de spookjes. Hap, hap, hap... de vitamientjes op die je overal in het labyrint tegenkomt links, rechts, links...OH SHIT!!! Muziek en spraak maken 't genieten kompleet!

Controls: Joystick controls correspond with cursor key controls.
Left = left, Right = right, Up = up, Down = down.
The one and only arcade game classic. Run, run, run... for the ghosts. Eat, eat, eat... the vitamins you find in the labyrinth, as you gobble your way through the maze faster, faster and... OH SHIT!!! Music and speech add to the enjoyment!

Commande: La gestion de curseur correspond aux mouvements du joystick.
à gauche = à gauche, à droite = à droite, en haut = en haut, en bas = en bas.
Un jeu classique indestructible! Fuyez, fuyez, fuyez... devant les fantômes. Avalez, avalez, avalez... les vitamins que vous rencontrez partout dans le labyrinthe à gauche, à droite, à gauche.....OH SHIT !!! La musique et la parole augmentent votre plaisir!

Steuerung: Die Bewegungen des Joysticks stimmen mit der Steuerung via die Cursor-Tasten überein.
Links = nach links, Rechts = nach rechts, Oben = nach oben, Unten = nach unten.
Ein unverwüstlicher Klassiker! Meiden Sie Märchen. Schlucken Sie Vitamine...., die Sie überall im Labyrinth Links, Rechts, Links .... treffen...... OH SHIT!!! Musik und Sprache komplettieren das Spiel.

Controles: Joystick o teclado Izquierda = izquierda, Arriba = arriba, Derecha = derecha, Abajo= abajo
El clásico indestructible. Escapa de los fantasmas, come todas las vitaminas. Completo con discurso y música.

THE HEIST

Besturing: Je kunt tijdens het spel de volgende toetsen gebruiken:
<M> voor de muziek aan/uit
<S> om het geluid aan of uit te zetten
<R> laat het spel opnieuw beginnen
Om op de roltrap te komen moet je de cursor toetsen "rechts" en "omhoog" tegelijk indrukken. Het veranderen van etage kan ook via het gebruik van de liften. Zet Graham in de lift en druk dan op toets <1>, <2> of <3>.

Controls: During the game you can make use of the following keys:
<M> music on/off
<S> sound on/off
<R> start game again
To get onto the escalator press the cursor "right" and "up" simultaneously. By using the elevator you can also change from one floor to the next. Place Graham in the elevator and press <1>, <2> or <3>.

Commande: Pendant le jeu vous pouvez utiliser les touches suivantes:
<M> pour allumer/éteindre la musique
<S> pour allumer/éteindre le son
<R> pour recommencer le jeu
Pour monter l'escalier roulant il faut appuyer simultanément sur les curseurs en haut et en bas. En prenent les ascenseurs on peut changer d'etage. On peut l'utiliser en posant Graham dans l'ascenseur et appuyez alors sur <1>, <2> ou <3>.

Die Steuerung: Sie können im Spiel die nächsten Tasten benützen:
<M> Musik ein-/ausschalten
<S> Ton ein-/ausschalten
<R> Das Spiel fängt an
Drücken Sie gleichzeitig auf die Cursortasten Rechts und Oben, um auf die Rolltreppe zu kommen. Sie können auch via die Lifte die Etage wechseln. Setzen Sie Graham in die Lift und drücken Sie auf <1>, < 2> oder <3>.

Controles: Puedes usar las siquientes teclas.
<M> para encender/apagar música.
<S> para encender/apagar el sonido.
<R> para recomenzar.
Para subir a la escalera electrica tienes que apretar la tecla derecha y arriba simultaneamente. Los ascensores se usan apretando el <1>, <2> o <3>.

SPY STORY

Besturing: Bepaal de gewenste richting met:
<N> = Noord
<E> = Oost
<S> = Zuid
<W> = West
Het programma reageert op de volgende commando's:
INV = Inventaris; welke objecten je bij je hebt
LOOK = Het bekijken van verschillende situaties
HELP = Geeft je hulpzame tips.
STOP = Ophouden of pauzeren.
Als je STOP indrukt vraagt het programma of je het avontuur tot nu toe wilt bewaren: <Y> = JA
Niet bewaren = druk een willekeurige toets in.
NB: Bevestig ieder commando altijd met <RETURN>.

Mit diesen Cursorren können Sie Ihre Richtung Bestimmen:
<N> = Nördlich
<E> = Östlich
<S> = Südlich
<W> = Westlich

Controls: Determine the direction you want to go, using the following keys:
<N> = North
<E> = East
<S> = South
<W> = West
In addition the program will respond to the following commands:
INV = Inventory, to see which objects you are carrying with you.
LOOK = To take a close look at various situations.
HELP = Will provide you with helpful hints.
STOP = to quit or to pause.
After you enter "STOP", the program will ask you if you want to save the adventure so far: <Y> = YES
Hit any other key, if you do not want to save.
NOTE: Do not forget to give <RETURN> after each text or command you entered.

Commande: Le programme contient les commandes suivantes:
<N> = du Nord
<E> = l'Est
<S> = du Sud
<W> = l'Ouest

INV = inventaire, les objets que vous portez
LOOK = regarder les différentes situations
HELP = vous donne de bons conseils
STOP = terminer ou interrompre le jeu
Appuyez sur STOP, le programme vous demande si vous voulez sauver l'aventure jusqu'ici: <Y> = OUI
Si vous ne voulez pas, appuyez sur une autre touche.
Rem. : Après taper un texte ou une commande il faut toujours appuyer sur <RETURN>.

Das Programm hat die nächsten Kommandos:
INV = Inventar; zeicht welche Objekte Sie haben
LOOK = läßt Ihnen die verschiedenen Situationen ansehen
HELP = gibt Ihnen Tips
STOP = aufhören oder pausieren
Wenn Sie auf <STOP> gedrückt haben, fragt das Programm, ob Sie das Abenteuer speichern: <Y> = ja.
Wenn Sie das Programm nicht speichern wollen, drücken Sie auf eine andere Taste.
NB: drücken Sie immer auf <RETURN>, nachdem Sie etwas eingetippt haben.

Controles: Determina tu dirección usando las siquientes teclas:
<N> = Norte
<E> = Este
<S> = Sur
<W> = Oeste
El programa tambien responde a lo siquiente:
INV = inventorio los objetos que llevas.
LOOK = inspecciona varias situaciones.
HELP = te da pistas.
STOP = para pauser o parar.
Tras usar <STOP> el programa preguntara si quieres grabar el juego: <Y> = si. Sind quieres usa otra tecla. No olvides usar <RETURN> siempre.

tape 2

A BEACH HEAD, MUSIX
B SKOOTER, MAZES UNLIMITED, HARD BOILED

BEACH-HEAD

Optiemenu: Selecteer met de cursortoetsen en de spatiebalk:
Toets na de optie "Commence battle" je naam in, en geef <RETURN>.
Commence battle = start spel
Number of players = aantal spelers
Skill level = moeilijkheidsgraad
Select Joystick = keuze joystick 1, 2 of toetsenbord
Besturing: Joystickbewegingen komen overeen met besturing door cursortoetsen. Vuurknop/spatiebalk = vuren
<u>Het Spel</u>
Luchtverkenning:
Deze luchtfoto biedt een helder overzicht van het slagveld. Linksboven ligt de geheime zeestraat, die wit oplicht. Rechtsboven is de brede toegang tot de baai en linksonder het strand wit. Dit is de plaats waar je later het bruggehoofd gaat slaan. Ga de vijand frontaal te lijf, beweeg dan de vloot (vier witte stippen boven in beeld) dóór de toegang tot de baai, in de richting van het strand. We kunnen echter ook kiezen voor de verrassingsaanval: Stuur de vloot naar de geheime zeestraat. Het voordeel van deze taktiek is dat de vijand verrast wordt. Nadeel: de geheime zeestraat is bezaaid met mijnen en richtingzoekende torpedo's die automatisch afgevuurd worden.

Option Menu: Options can be selected only by using space-bar and cursor keys. After "commence battle" type your name and press <RETURN>.
Controls: Joystick controls correspond with cursorkeys. Firebutton/space-bar = fire
<u>The Game</u>
Aerial Reconnaissance: The overview shows a clear image of the battlefield. Top left: the secret passage, flashing white. Top right: the main channel. If we move to engage the enemy head-on, move the fleet -the four white dots at the top - directly through the main channel, in the direction of the flashing beach. However , we can also opt for a surprise attack: manoeuver your fleet to the secret passage. The advantage of this tactic is that the enemy will be caught off-guard. The disadvantage: the passage is studded with mines and automatically launched torpedoes.

Le menu a option: Vous pouvez faire vos choix à l'aide des touches curseurs et de la barre d'espacement.
Tapez votre nom après l'option "Commence battle", et donnez <RETURN>.
Commande: Les mouvements du joystick correspondent à l'utilisation des touches curseur. La manette/la barre d'espacement = tirer.
<u>Le Jeu</u>
L'observation aérienne: Cette photographie aérienne offre la vue générale du champ de bataille. En haut à gauche se trouve le détroit secret qui devient blanc quand il s'illumine. En haut à droite il y a une grande entree qui donne accès à la baie et en bas à gauche il y a la plage blanche. C'est l'endroit où, plus tard, vous allez mettre notre tête de pont. Quand nous attaquons l'ennemi de front, conduisez alors la

flotte -quatre points blancs en haut de l'ecran- à travers l'entrée de la baie vers la plage. Nous pouvons aussi choisir l'attaque-surprise: dirigez la flotte vers le détroit secret. L'avantage de cette tactique c'est qu'on surprend l'ennemi. Le désavantage: Le détroit secret est plein de mines et de torpilles qui cherchent leur but qui fonctionnent automatiquement.

Optionsmenüs: Die Wahlen im Optionsmenü sind nur mit den Cursortasten und der Leertasten zu selektieren.
Führen Sie nach der Option "Commence battle" Ihren Namen ein und drücken Sie auf <RESET>.
Steurerung: Die Bewegungen des Joysticks stimmen mit der Steuerung durch die Cursortasten überein. Feuerknopf/Leertaste = Schießen.
Das Spiel:
Das Luftbild gibt eine klare übersicht des Schlachtfelds. Linksoben liegt die geheime Meerenge, die sich weiß aufhellt. Rechtsoben ist der breite Zugang zur Bai und linksunten ist der Strand, weiß. Dies is die Stelle, wo Sie später unseren Brückenkopf schlagen. Gehen wir dem Feind frontal zu Leibe, steuern Sie dann die Flotte, vier weiße Punkte oben am Bild, durch den Zugang zur Bai, in der Richtung des Strandes. Wir können aber auch für einen Überraschungsangriff wählen: Steurern Sie die Flotte zur geheimen Meerenge. Der Vorteil dieser Taktik ist, daß den Feind überrumpelt wird. Nachteil: die geheime Meerenge ist mit Minen und Torpedos, die automatisch abgeschossen werden, übersät.

Menú: Las posibilidades en el menú solamente se pueden elegir con las teclas cursor y el espacio-barra.
Luego de elegir "Commence battle", escribe tu nombre y presiona <RETURN>.
Controles: El joystick corresponde a las teclas cursor. Botón de fuego/ espacio-barra = fuego.
El juego
Exploratción aerea: Esta fotografía da una imágen clara del campo de batalla. Arriba a la izquierda hay un paso marítimo secreto, indicada blanca. Arriba a la derecha hay un camino ancho que lleva a la bahía y abajo a la izquierda la playa, indicada blanca. Este es el lugar donde luego establecerás nuestra cabeza de playa. En caso de un masivo ataque frontal mueve la flota - cuatro puntos blancos arriba en la pantalla- por el camino que lleva a la bahía en dirección a la playa. También podemos elegir realizar un ataque sorpresa: envía la flota al paso marítimo secreto. La ventaja de esta táctica es que el enemigo se ha sorprendido. Desventaja: El paso secreto esta minado y hay torpedos teledirigidos que se dispáran automaticamente.

MUSIX

Play

<STOP>	= Switch between **play** and **edit** mode
↑	= play faster
↓	= play slower
→	= play louder
←	= play softer

Edit

←	= move keyboard pointer left
→	= move keyboard pointer right

Moving through Memory

↑	= move up
↓	= move down
<HOME>	= to start
<SELECT>↑	= move up, fast
<SELECT>↓	= move down, fast
<STOP>	= play backwards
<SELECT>Y	= synchronise stepping
<SELECT>U	= undo synchronisation
<SELECT>E	= last melody note = end of memory
<SELECT>.	= Green lines = end of memory
<SELECT>R	= reserve all of memory

Making Changes

<INS>	= insert note pointed at
<DEL>	= delete note pointed at
<CTRL><DEL>	= delete all notes between lines
<ESC>	= delete melody between lines
<BS>	= delete drum between lines
<CTRL><ESC>	= delete rest of melody
<CTRL><BS>	= delete rest of drumsounds
<CTRL><HOME>	= delete rest of music
<SELECT><INS>	= make room by shifting upwards
<SELECT><DEL>	= delete forwards by shifting
<SELECT><BS>	= delete backwards by shifting
<F1> to <F10>	= insert prefixed rhytms
<SELECT>X	= transpose

Keyboard feature

<SELECT>KB	= activate keyboard feature
<SELECT>K	= deactivate keyboard
<SELECT><ESC>	= set keyboard 2 octaves higher
<SELECT><TAB>	= set keyboard 1 octave higher
<SELECT><CTRL>	= set keyboard 1 octave lower
<SELECT><SHIFT>	= set keyboard 2 octaves lower

Subdivision

<SELECT>n (n=<2>,<3>...<9>)
= multiply subdivision by n.

<SELECT>0	= undo subdivision
<SELECT>1	= invert background colour
<SELECT> +	= add 1 to subdivisor
<SELECT> -	=substract1 from subdivisor

Loading and saving

<SELECT>L	= load music file from tape
<SELECT>S	= save music file to tape

MAZES UNLIMITED

Besturing: cursor toetsen komen overeen met de joystick.
links = links, rechts = rechts, omhoog = omhoog, omlaag = omlaag.
Vuurknop/spatiebalk = schieten.

Controls: Cursor key controls correspond with joystick movements.
left = left, right = right, up = up, down = down.
To fire use either fire button or space bar.

Commande : la gestion du curseur correspond aux mouvements du joystick.
à gauche = à gauche, à droite = à droite, en haut = en haut, en bas = en bas. Pour tirez il faut utiliser le bouton de tir ou la barre d'espacement.

Steuerung: Die Steuerung via die Cursor-Tasten stimmt mit den Bewegungen des Joysticks überein.
links = links, rechts = rechts, oben = oben, unten = unten.
Durch Drücken des Feuerknopfs oder der Leertaste können Sie schießen.

Controles: Teclas cursor corrsponden con movimientos de joystick.
izquierda = hacia izquierda, derecha = hacia derecha, arriba = hacia arriba, abajo = hacia abajo.
Para disparar usar barra espaciadora/botón disparador.

SKOOTER

Besturing: Joystickbewegingen komen overeen met besturing door cursortoetsen. Vuurknop/spatiebalk = blokken vernietigen.

<F1>	= Muziek aan/uit
<F2>	= Geluidseffecten aan/uit
<F3>	= Pauze aan
<F4>	= Pauze uit
<F5>	= Zelfvernietiging

Door de blokken te verplaatsen los je de puzzels op. De objecten pak je op door er overheen te rijden.
Gebruik de blokken ook om je onplezierige en volhardende achtervolgers in te sluiten. Het in sommige blokken verstopte hart is nodig om die gemene kleine schepsels te veroberen.
Groene blokken kunnen vernietigd worden.

Control: Joystick movements correspond to control with the cursor keys. Fire button/space bar = blast bricks.

<F1>	= Music on/off
<F2>	= Sound effects on/off
<F3>	= Pause
<F4>	= Unpause
<F5>	= Self-destruct.

Use the bricks also to close your unpleasant and persevering pursuers in. At least until you find the heart to destry them. The heart is hidden in certain bricks. Green bricks can be blasted.

Commande: Les manoeuvres du joystick correspondent aux commandes des touches curseur. La manette/la barre d'espacement = détruire les blocs.

<F1>	= Allumer/éteindre la musique
<F2>	= Utiliser/pas utiliser les effets sonores.
<F3>	= Commencer une pause
<F4>	= Finir une pause
<F5>	= L'autodestruction.

En déplaçant les blocs vous pouvez résoudre les puzzles. Vous pouvez prendre les objets en roulant sur eux.
Utilisez les blocs aussi pour enfermer vos poursuivants déplaisants et acharnés. Les coeurs, qui se cachent dans certains blocs, sont nécessaires pour avaler les petites créatures mauvaises. Vous pouvez détruire les blocs verts.

Steuerung: Die Joystickbewegungen entsprechen der Steurerung mittels Cursortasten. Feurerknopf/Leertaste = Würfel vernichten.

<F1>	= Musik ein-/ausschalten
<F2>	= Lauteffekte ein-/ausschalten
<F3>	= Pause einschalten
<F4>	= Pause ausschalten
<F5>	= Selbstvernichtung.

Dadurch, daß Sie die Würfel versetzen, lösen Sie die Puzzles. Indem Sie über die Objekte hinfahren, heben Sie sie auf.
Gebrauchen Sie die Würfel auch, um Ihre unangenehmen und beharrlichen Verfolger einzuschließen. Das Herz, das in mancher Würfeln versteckt ist, brauchen Sie, um die gemeinen kleinen Geschöpfe aufzufressen. Grüne Würfel kännen vernichtet werden.

Commandos: Los movimientos del joystick equivalen a las teclas de movimiento del cursor. Botón de fuego/barra espaciadora = destruir bloques.

<F1>	= Con/sin música
<F2>	= Con/sin efectos sonoros
<F3>	= Comenzar Pausa
<F4>	= Terminar Pausa
<F5>	= Autodestrucción

Moviendo los bloques salvas los rompecabezas. Podrás utilizar los objetos luego de pasar por sobre de ellos.
Usa también los bloques para encerrar a tus persguidores perseverantes. Necesitarás el corazón que está escondido en algunos bloques para consumir las pequeñas criaturas malas. Los bloques verdes pueden ser destruidos.

HARD BOILED

Doel van het spel: de wereld van HardBoiled bestaat uit een planeetoppervlak en 4 sektoren: alpha, beta, gamma en delta. Doel: bereik het einde van de lange gang in sektor Delta waar een verrassing wacht. Elke sektor bestaat uit 50 kamers. Tussen die kamers bevindt zich een aantal deuren. Zoek sleutels waarmee je deuren kunt openen: achter elke deur is een voorwerp dat je verder kan helpen in het doolhof (bijvoorbeeld een nieuwe sleutel). Op de sleutels staat een symbool. De toegang tot een volgende sektor is alleen bereikbaar via het planeetoppervlak met behulp van de sleutelkaart waarnaar je in elke sektor op zoek bent. In alle sektoren bevinden zich vele vijanden. Vernietig ze of ontwijk ze.
Voorwerpen: je kunt maximaal 2 voorwerpen tegelijk in bezit hebben; zodra je een 3e oppakt verlies je één van de andere twee. NB: niet alle voorwerpen hebben een nuttige funktie: met toets O kun je meer over een voorwerp te weten komen.
Joystick/cursortoetsen: links=links; rechts=rechts; omhoog=omhoog; omlaag=voorwerp oppakken/zweven. Om omlaag te gaan: besturing loslaten; **vuurknop/spatiebalk**=vuren.
Toetsen: 1=gebruik voorwerp 1; **2**=gebruik voorwerp 2; **O**=met O kunt je zien wat voor voorwerp je oppakt en welke je bij je hebt. Met de toets <P> gaat het spel verder.

Object of the game: the world of HardBoiled consists of a planet surface and 4 sectors: alpha, bèta, gamma and delta. **Object:** to reach the end of the long corridor in sector delta , where a surprise is waiting for you ; each sector consists of 50 rooms. There are a number of doors between the rooms. Look for keys with which you can open the doors: behind each door there will be an object which can help you in the maze (e.g. a new key). There is a symbol on the keys; you can only use the keys at doors with the same symbol ; you can only reach the admittance of a new sector by way of the planet surface, you

must make use of the key card, where you are looking for in each sector ; there are many enemies in all sectors. Destroy them or avoid them.
Objects: you can carry only 2 objects at one time; as soon as you pick up a third one you will lose one of the two you had. Note: not all objects are usefull: by pressing key O you can get information about the object.
Joystick/cursor key: left=left; right=right; upwards=upwards; downwards = pick up object/float. To go down: set free the control; firebutton/spacebar=fire.
Keys: 1=use object 1; 2=use object 2; O=information about the object you picked up and the ones you carry. By pressing the key <P>, the game wil continue.

But du jeu: le monde de HardBoiled se compose d'une surface planétaire et de 4 secteurs: alpha, beta, gamma et delta. But: atteindre le bout du couloir dans le secteur delta poù vous attend une surprise. Chaque secteur comporte 50 pièces. Entre ces pièces se trouvent un certain nombre de portes. Allez à la recherche des clefs avec lesquelles vous pouvez ouvrir les portes: derrière chaque porte se trouve un object qui peut vous aider à explorer le labyrinthe (par exemple une nouvelle clef.) Sur les clefs se trouve un symbole; vous pouvez seulement utiliser ces clefs pour les portes ayant le même symbole. Pour passer au secteur suivant il faut passer par la surface planétaire à l'aide de la carte de clefs qu'il faut chercher dans chaque secteur. Dans tous les secteurs se trouvent beaucoup d'ennemis. Détruisez-les ou évitez-les.
Objects: vous pouvez être en possession de 2 objects au maximum. Si vous ramassez un troisième, vous perdrez l'un des deux autres. Rem: pas tous les objects ont une fonction utile: avec la touche O vous pouvez vous informer sur l'object.
Joystick/curseurs: à gauche=à gauche; à droite=à droite; en haut=en haut; en bas=ramasser l'object/planer. Pour descendre: arrêter de commander ; manette/barre d'espacement=tirer.
Touches: 1=utiliser object 1 ; 2=utiliser object 2 ; O= pour préciser la nature de l'object. Avec la touche <P>, le jeu continue.

Ziel des Spiels: Die Welt von HardBoiled besteht aus einer Planetenoberfläche und vier Sektoren: Alpha, Bèta, Gamma und Delta Ziel: Erreichen Sie das Ende eines langen Ganges in Sektor .., wo eine Überraschung auf Sie wartet. Jeder Sektor hat fünfzig Zimmer. Zwischen diesen Zimmern befindet sich eine Anzahl Türen. Suchen Sie Schüssel, womit Sie die Türen öffnen können: hinter jeder Tür befindet sich ein Objekt, das Ihnen weiter im Labyrinth helfen kann. (z.B. ein neuer Schlüssel). Auf jeden Schüsseln steht ein Symbol; Der Zugang zum nächsten Sektor ist nur via Planetenoberfläche mit hilfe der Schlüsselkarte, wonach Sie in jedem Sektor auf der Suche sind, erreichbar. In allen Sektoren befinden sich viele Feinde. Vernichten oder meiden Sie sie.
Objekte: Sie können maximal zwei Objekte zugleich besitzen. Sobald Sie ein drittes Objekt aufheben, verlieren Sie ein der anderen Objekte. NB: nicht alle Objekte haben nützliche Funktion: mit Taste O können Sie mehr über das Objekt zu wissen bekommen.
Joystick/Cursortasten: links = nach links, rechts = nach rechts, oben = nach oben, unten = Objekt aufheben/schweben. Um herunterzugehen: Steuerung loslassen. Feuerknopf/Leertaste = schießen.
Tasten: 1 = Gebrauchen Sie Objekt 1; 2 = Gebrauchen Sie Objekt 2; 0 = mit können Sie sehen, was für Objekt Sie aufheben und welche Objekte Sie schon haben. Mit Taste <P> das Spiel wieder wieter.

Objetivo del juego: El mundo de HardBoiled está compuesto de una superficie planetaria y de 4 sectores: Alpha, Bèta, Gamma y Delta . Objetivo: Llegar al final del pasillo en el sector Delta donde espera una sorpresa. Cada sector consiste de 50 piezas. Entre las piezas se encuentra un cierto número de puertas. Busca las llaves de estas puertas: tras cada puerta se encuentra un objeto que ayuda a explorar el laberinto (por ejemplo una nueva llave). Sobre estas llaves hay un símbolo que corresponde al de la puerta que abre la llave. Para pasar al próximo sector hay que pasar por la superficie planetaria ayudado por la carta de llaves que buscas en cada sector. En todos los sectores hay enemigos; evítalos o destruyelos.
Objetos: Puedes poseer 2 objetos al mismo tiempo. Al coger el tercero pierdes uno. Nota: No todos los objetos tiemen una función : infórmate con la tecla 0.
Joystick/Cursor: Izquierda = izquierda, derecha = derecha, arriba = arriba, abajo = recoger objeto/flotar. Para bajar: soltar controles. Botón disparador/barra espaciadora = disparar.
Teclas: 1 = usar objeto 1; 2 = usar objeto 2; 0 = descripción objeto; tecla <P> el juego continúa.

tape 3

- A BREAK IN, MASTERVOICE, CHOPPER 1
- B PICO PICO, SORCERY, TRAINGAME

BREAK IN

Besturing: joystick en cursortoetsen. Als het batje over de bonus pillen gaat dan krijg je een bonus:

- schietend batje
- vergroot batje
- plakkend batje (bal loslaten met vuurknop/spatiebalk)
- 2 extra ballen
- 1 extra leven

Als de bal het alarm raakt, dan gaat dat af; en dan zal de Detective je achtervolgen. Punten kan je krijgen door de stenen te raken en als je de credit-card raakt dan worden je punten omgezet in geld.

Controls: joystick/cursorkeys & space bar.
Bonus pills appear and give bonusses when the bat is moved over the pills. Results can be:

- a shooting Bat
- an enlarged Bat
- a sticky Bat (release ball with firebutton/spacebar)
- 2 extra balls
- extra life

When a ball hits the alarm-chime, the alarm goes off; and the Private Eye will start to hunt you down. Points are collected by hitting bricks and converted into money when you hit a credit-card.

Commande: joystick/curseur & barre d'espacement
Les boules de bonus apparaissent et donnent du bonus quand vous d'éplacez le bat sur les boules. Les résultats:

- un bat tiraut
- un bat aggrandi
- un bat collaut (relâchez la boule avec joystick/barre d'espacement)
- 2 boules en plus
- une vie supplémentair

Quand une boule touche l'alarme, elle va sonner: Private Eye se met à votre poursuite. Vous pouvez marquer des points en touchant des briques. Pour les convertir en argent il faut toucher une carte de crédit.

Steuerung: Joystick/Cursor-Tasten & Leertaste: Bewegen Sie den Schläger über die Bonusbälle, damit Sie Bonus bekommen.
Die Ergebnisse können sein:

- ein Schläger
- der schießt
- ein Schläger der vergrößert ist
- ein klebriger Schläger (lösen Sie mit dem Feuerknopf oder der Leertaste den Ball)
- zwei extra Bälle
- extra Leben.

Trifft ein Ball die Alarmglocke,dann wird sie eingeschaltet. Ein Privatdetectiv wird Sie in die Ecke treiben. Treffen Sie Steine, dann bekommen Sie Punkte. Die Punkte werden in Geld umgesetzt, wenn Sie eine Kreditkarte treffen.

Controles: joystick/teclas cursor & barra espaciadora
Pildoras: Extra aparecen en la pantalla y dan puntos extra cuando se pasa el palo por encima. Puedo resultar en:

- un palo disparador
- un palo agrandado
- un palo pegajoso (suelta pelota con el botón disparador/barra espaciadora)
- 2 pelotas extra
- vida extra

Cuando una pelota le da a la campana de alarma, esta suena y el ojo electrónico empieza a buscarte. Se coleccionan puntos dándoles a los ladrillos y los puntos se conuierten en dinero cuando das con una tarjeta de credito.

MASTERVOICE - WORDSTORE

Geluids bron: **Microfoon**, via amplifier naar cassette ingang van je computer.
Bandrecorder, aangesloten op cassette ingang van computer.
Besturing: joystick
Tijdens het laden verschijnt het besturings MENU:

MENU	RECORD	JOYSTICK UP/DOWN
	CREATE MVFILE	AND THEN RIGHT
	PLAY BACK	TO EXECUTE COMMAND

RECORD:
Bewaart geluid naar RAM (32K max.) van de gebruiker. Geluid kan worden opgeslagen als blokken. Het opnemen begint als je op de vuurknop drukt en eindigt als hij weer word losgelaten. Nadat het USER RAM vol is gaat het programma terug naar het MENU.
CREATE MV FILE:
Deze optie bewaart de digitale data op de cassette; Kies een optie, druk op record/play op de bandrecorder, en druk op de vuurknop. Door de joystick naar links te bewegen stop je met de optie.
PLAY BACK:
Speelt de SOUND DATA opgeslagen in de USER RAM.

Om de MV FILES te gebruiken in gebruikers BASIC programmas:
MVFILE word geladen in het BASIC programma met BLOAD"CAS:",R Als een file eenmaal geladen is, kan het gespeeld worden door A=USR(N%), waar N staat voor het Nste opgenomen Data blok. 0 voor N speelt alle blokken.

Sound sources: **Microphone**, connected via amplifier to cassette in port on your computer.
Cassetteplayer, connected to the cassette port on your computer.
Control: Joystick
Upon loading, the control MENU will appear:

MENU	RECORD	JOYSTICK UP/DOWN
	CREATE MVFILE	AND THEN RIGHT
	PLAY BACK	TO EXCECUTE COMMAND

RECORD:
Stores sounds to user RAM (32K max.). Sounds can be stored as blocks. A RECORDing starts when the firebutton is pressed and ends when the firebutton is released. After USER RAM area is filled-up the program returns to the MENU.
CREATE MVFILE:
This option stores digital data to tape; select the option, press record/play on the tape player, then press the fire button. Escape from this option by moving joystick to the left.
PLAY BACK:
Play in USER RAM stored SOUND DATA.
To use MVFiles into user's Basic programs:
MVFile data is loaded into BASIC program by using BLOAD"CAS:",R
Once a file is loaded, it can be played by executing the basic program line A=USR(N%), where N is a numeric value indicating the Nth recorded Data Block. 0 for N plays all blocks.

Sources sonores: **Microphone**, connecté à la cassette par un port d'extension sur votre ordinateur.
Cassette player, connecté au port cassette sur votre ordinateur.
Commande: Joystick
Le MENU apparaît:

MENU	RECORD	JOYSTICK EN HAUT/EN BAS
	CREATE MVFILE	ET ENSUITE A DROIT
	PLAY BACK	EXECUTER LA COMMANDE

RECORD:
RAM (32K max.) est capable de mémoriser les sons. On peut y distinguer de différentes parties. Pour commencer l'enregistrement il faut appuyer sur le bouton de tir. Pour le terminer il faut relâcher ce bouton. Quand RAM est pleine, retournez au MENU.
CREATE MVFILE:
Si vous êtes content de l'enregistrement, vous pouvez le sauver sur une bande. Appuyez sur record/play de votre magnétophone, ensuite pressez bouton de tir. Vous puvez annuler cette option en mettant le joystick à gauche.
PLAY BACK:
Dans USER RAM vous pouvez écouter les sons enregistrés.
Insérer MVFiles dans vos programmes de base.
Le chargement de MVFile: BLOAD "CAS:",R
Pour écouter les sons il faut taper A=USR (N%), la tantième partie enregistrée. Un 0 donne toutes les parties enregistrées.

Musikquelle: **Mikrofon** via den Verstärker an den Mikrofoneingang des Computers anschließen

Cassettenrecorder an den Audioeingang des Computers anschließen.

Steuerung: JOYSTICK

MENU	RECORD	JOYSTICK UP/DOWN
	CREATE MVFILE	AND THEN RIGHT
	PLAY BACK	TO EXCECUTE COMMAND

RECORD:
Sie können mit RAM (32K max.) den Sound aufnehmen. Sounds können Sie in verschiedenen Stücken verteilen. Die Aufnahme startet, wenn Sie auf den Feuerknopf drücken und endet,wenn Sie den Feuerknopf loslassen. Sobald USER RAM voll ist, kehren Sie zum Menü zurück.
CREATE MVFILE:
Sind Sie mit dem aufgenommenden Sound zufrieden, dann können Sie diese Sounds auf Tonband speichern.
Drücken Sie auf "RECORD" und "PLAY" Ihres Cassettenrecorders.
Bewegen Sie den Joystick nach links, wenn Sie sich etwas anders überlegt haben.
PLAY-BACK:
Hören Sie sich den Sound, der im SOUND DATA gespeichert ist, an.
Die Eingabe von MVFile im BASIC Programm. Laden Sie MVFile mit BLOAD"CAS:", R. Ist MVFile geladen, dann können Sie Ihr eigenes BASIC Programm eintippen oder laden. Um einen Sound abzuspielen sollen Sie z.B. tippen:A=USR(N%) um den N-Sound zu hören.
Ersetzen Sie O durch N, dann werden alle Sounds abgespielt.

Fuente sonidos: **Micrófono:** conectado por el amplificador al cassette facilitado a tu ordenador
Cassette: conetado a tu ordenador

Control: Joystick

Tras grabar, el control menu aparecerá:

MENU	GRABAR	JOYSTICK ARRIBA/ABAJO
	CREAR FICHA MV	Y HACIA LA DERECHA
	PLAY BACK	PARA EXCUTAR UNA ORDEN

GRABAR:
Guarda sonidos para usador RAM (32K max.). Sonidos pueden ser guardados en forma de bloques. Una grabación empieza al apretar el botón disparador y termina al soltar el botón. Cuado el area RAM ha sido llenada el programa vuelve al menú.
CREAR FICHA MV:
Esta opción guarda los datos de los sonidos digitales en cassette. Selecciona la opción, apreta record/play en el cassette y después el botón disparador.
Sal de esta opción moviendo el joystick hacia la izquierda.
PLAY BACK:
Juega en los sonidos digitales guardados en el area RAM.
Para usar las fichas MV en programas BASIC; ficha MV se graba usando BLOAD"CAS:",R. Una vez grabado, el programa se inicia al ejecutar la linea A=USR (N%), donde N es un valor indicando el bloque de data. Al hacer N iqual a 0 se juegan todos los bloques.

CHOPPER 1

Besturing: Joystick/Cursor & Spatiebalk: links/rechts of omhoog/omlaag.

Vuurknop/spatiebalk+Omhoog	=	sneller in een noordelijke richting
Vuurknop/spatieblak+Omlaag	=	sneller in een zuidelijke richting
Vuurknop/spatiebalk	=	schieten

Controls: Joystick/Cursorkeys & Space Bar to go Left/Right or Up/Down

Firebutton/spacebar+Up	=	increase speed in northerly direction
Firebutton/spacebar+Down	=	increase speed in southerly direction
Firebutton/spacebar	=	fire guns

Commande: Joystick/curseur & barre d'espacement pour aller à gauche/à droite ou en haut/en bas

Bouton de tir/barre d'espacement+Up
= augmenter la vitesse dans la direction du nord
Bouton de tir/barre d'espacement+Down
= augmenter la vitesse dans la direction du sud
Bouton de tir/barre d'espacement
= tirer

Steuerung: Joystick/Cursor-Tasten & Leertaste um nach links/rechts oder nach oben/unten zu bewegen.

Feuerknopf/Leertaste+oben	=	beschleunigen in nördlicher Richtung
Feuerknopf/Leertaste+unten	=	beschleunigen in südlicher Richtung
Feuerknopf/Leertaste	=	schießen

Controles: Joystick/teclas cursor & barra espaciadora para mover hacia arriba/abajo e izquierda/derecha

Botón disparador/barra espaciadora+arriba
= acelerar dirección norte
Botón disparador/barra espaciadora+abajo
= acelerar dirección sur
Botón disparador/bara espacadora
= disparar.

PICO PICO

Besturing: Joystick/Cursortoetsen & spatiebalk.
SELECT = extra blok

Bouw een paleis voor je prinses door de reuze Spinnen te doden en de blokken te verplaatsen. Stop er extra blokken tussen met SELECT, maar vergeet de ingang niet.

Controls: Joystick/Cursorkeys & Space Bar
SELECT= Filler Block

Build a place for your princess by killing the giant Spiders and moving blocks around. Put extra blocks in by using SELECT, but don't forget the entrance.

Commande: joystick/curseur & barre d'espacement
SELECT=bloc de remplissage

Construisez une demeure pour votre princesse en tuant les araignées géantes et en assemblant des blocs. Il faut utiliser SELECT pour recevoir des blocs supplémentaires. N'oubliez pas l'entrée.

Steuerung: Joystick/Cursor-Tasten & Leertaste
SELECT= extra Block

Bauen Sie für Ihre Prinzessin eine Stelle. Töten Sie Riesenspinnen und bewegen Sie Blöcke. Mit SELECT können Sie extra Blöcke hervorholen. Vergessen Sie den Eingang nicht.

Controles: joystick/teclas cursor & barra espaciadora
SELECT=bloque rellenador

Construye un lugar para tu princesa destruyendo las arañas gigantes y moviendo los bloques. Añade mas bloques usando SELECT, pero no te olvides de la entrada.

SORCERY

Game controls:	**keyboard**	**joystick**	**action**
	Z	left	move left
	X	right	move right
	enter	up	rise
	shift	fire	use/swap object&spell's.

to pause, press <DEL>, to restart press fire/space bar.

Commande:	**clavier**	**joystick**	**action**
	Z	à gauche	déplacer à gauche
	X	à droite	déplacer à droite
	enter	en haut	monter
	shift	feu	utilisez des objects et des sortilèges.

Pour interrompre le jeu il faut appuyer sur <DEL>.
Pour recommencer pressez la barre d'espacement.

Steuerung:	**Tastenbrett**	**Joystick**	**Action**
	Z	links	links
	X	rechts	rechts
	enter	oben	steigen
	shift	schießen	gebrauchen Sie Zaubersprüche

Durch einen Druck auf <DEL> können Sie pausieren. Durch Drücken des Feuerknopfs oder der Leertaste können Sie das Programm erneut starten.

Controles:	**Teclado**	**Joystick**	**Acción**
	Z	izquierda	mover hacia izquierda
	X	derecha	mover hacia derecha
	enter	arriba	subir
	barra	botón	usar/cambiar objetos, encantar

Para pausar, usa tecla DEL, para seguir usa disparador o barra espaciadora.

THE TRAINGAME

DUTCH fast Passenger Train simulator; SPRINTER 2.
Controls: joystick/cursorkeys & keyboard
DRIVE/BRAKE CONTROLLER:

handle forward:	ok to change speed
handle middle pos.:	neutral brake/speedsettings; ok to change speedsetting.
handle 1/2 back:	brakes on lightly
handle back full:	full brake pressure

SPEED SECTOR:
Push keyboardbuttons 0 to 9 to select speedsetting; 4=40 km/h; 0=100 km/h; 1=110 km/h, etc...
CENTRAL PASSENGER DOORS CONTROL:
To close doors, push <D>
To open doors, push <O>
AUTOMATIC TRAIN CONTROL (ATC):
Dictates desired save driving status.
ATC is indicated by bells and chimes soundings.

green	ok to drive 120 km/h
green+8	ok to drive 80 km/h
green+6	ok to drive 60 km/h
yellow	slow down to 40 km/h, next signal may be red;
yellow+8	slow down to 80 km/h, next signal may be red;
yellow+6	slow down to 60 km/h, next signal may be red.

red full stop
ATTENTION SIGNAL <40 km/h:
Below 40 km/h with drive controller in neutral or forward position, a signal will sound. Push <Q> to acknowledge.
*STOPPING AT STATIONS:
Bring the Train to a full stop as close as possible to the red signal at the end of the platform.

Une simulation de train hollandaise; SPRINTER 2
Commands: joystick/curseurs & clavier
DRIVE/BRAKE CONTROLLER:

manette en avant:	changer la vitesse
manette position centrale:	pas appuyer sur le frein, prendre vitesse; varier la vitesse
manette à moitié en arrière:	freiner légèrement
manette entièrement en arrière:	freiner plus fortement

SPEED SELECTOR:
Pour choisir la vitesse il faut appuyer sur les numéros 0–9 du clavier. 4=40 km/h; 0=100 km/h; 1=110 km/h, etc...
CENTRAL PASSENGER DOORS CONTROL:
Pour fermer les portes: appuyez sur <D>
Pour ouvrir les portes: appuyez sur <O>
AUTOMATIC TRAIN CONTROL (ATC):
Détermine la vitesse limite. ATC est indiqué par une sonnerie ou un autre signal sonore.
vert permet de rouler 120 km/h

vert+8	permet de rouler 80 km/h
vert+6	permet de rouler 60 km/h
jaune	ralentir jusqu'à 40 km/h, le signal suivant peut-être rouge
jaune+8	ralentir jusqu'à 80 km/h, le signal suivant peut-être rouge
jaune+6	ralentir jusqu'à 60 km/h, le signal suivant peut-être rouge
rouge	s'arrêter

ATTENTION SIGNAL <40 km/h:
Moins de 40 km/h avec la manette de frein/conduite en avant ou en position neutre vous entendez un signal. Appuyez sur la touche <Q>.
STOPPING AT STATIONS:
Arrêtez le train près d'un signal rouge au bout du quai.

Steuerung: Joystick/Cursor-Tasten & Tastenbrett
FAHR-/BREMSHEBEL:

Hebel nach vorn :	Änderung der Geschwindigkeit
Hebel in der Mitte:	Es wird nicht gebremst und die Motoren sind aus. Jetzt können Sie die Geschwindigkeit ändern.
Hebel bis zur Hälfte nach hinten:	leicht bremsen
Hebel nach hinten:	scharf bremsen

WAHL DER GESCHWINDIGKEIT:
Durch Drücken der Tasten 0 bis 9 können Sie die Geschwindigkeit wählen. 4=40 Stundenkilometer; 0=100 Stundenkilometer; 1=110 Stundenkilometer.
TÜR VERRIEGELN:
Durch Drücken von <D> können Sie die Türen schießen .
Durch Drücken von <O> können Sie die Türen öffnen.
AUTOMATISCHE ZUGBEEINFLUSSUNG (AZB):
Zeigt die gewünschte Geschwindigkeit. AZB wird mit Klingeln und Summern unterstürzt.

grün	120 Stundenkilometer
grün +8	80 Stundenkilometer
grün +6	60 Stundenkilometer
gelb	abbremsen bis 40 Stundenkilometer
gelb+8	abbremsen bis 80 Stundenkilometer
gelb+6	abbremsen bis 60 Stundenkilometer
rot	anhalten

SIGNAL <40 Stundenkilometer:
Ist Ihre Geschwindigkeit <40 Stundenkilometer und die Fahr-Hebel steht in der Mitte oder vorwärts, dann hören Sie einen Summer.
Drücken sie auf<Q>.
STATIONEN:
Halten Sie den Zug in der Nähe des roten Signals am Ende des Stations an.

Controles: Joystick/teclas cursor & teclado
CONDUCIR/FRENAR:

Manivela hacia delante:	Se permite cambio velocidad
Manivela posición centro:	Posición neutraal; se permite cambio velocidad
Manivela 1/2 hacia atras:	Frenado ligeramente
Manivela hacia atras:	Frenar

SELECCIONAR VELOCIDAD:
Usar teclas de 0 a 9: 4=40 km/h; 0=100 km/h; 1=110 km/h, etc.
CONTROLE PUERTAS PASAJEROS CENTRALES:
Para cerrar tecla <D>
Para cerrar tecla <O>
CONTROL TREN AUTOMATICO (ATC):
Dicta seguridad y prestugio y es indicado por el sonido de campanitas.

verde	permitida velocidad 120 km/h
verde+8	permitida velocidad 80 km/h
verde+6	permitida velocidad 60 km/h
amarillo	diminuir a 40 km/h, proxima posible roja
amarillo+8	diminuir a 80 km/h, proxima posible roja
amarillo+6	diminuir a 60 km/h, proxima posible roja
roja alto	

SENAL DE ATENCION <40 km/h:
Con la manivela en neutral o hacia delante la señal es un sonido. Al oirla usa tecla <Q>.
PARAR EN ESTACIONES:
Para el tren cuanto mas cerca a la señal roja posible.

tape 4
A BOULDERDASH1, LIFE IN THE FAST LANE
B ROBOT WARS, POLICE ACADEMY 1 MINER MACHINE

BOULDERDASH 1

Verzamel zoveel mogelijk juwelen en ga van de ene grot naar de andere, om telkens weer de gevaren en hindernissen te overwinnen. Rockford kan door 16 grotten graven (A t/m P) en elke grot heeft 5 niveaus. Je begint met 3 levens, maar voor iedere overwonnen grot krijgt je 1 extra leven.
Besturing: Bepaal het aantal joysticks met <J>, en het aantal spelers met <P>. Kies een grot (A, B, C, E, I of M) met links/rechts. Kies een niveau met omhoog/omlaag. Bevestig keuze en begin het spel door op vuurknop/spatiebalk te drukken. Gebruik de vuurknop + joystick of de spatiebalk + cursortoetsen om Rockford een kei te laten wegduwen of een juweel te laten pakken dat onder een kei ligt.

Collect as many jewels as you possibly can as you move from one cave to another, and always avoid and remove the threat of danger and obstacles. Rockford can move through 16 caves (A to P) and each cave has 5 levels. You can start with 3 lives but each cave succesfully conquered will give an extra life.
Controls: Choose the number of joysticks with <J>, and the number of players with <P>. Choose a cave (A,B,E,I or M) with left/right. Choose a level by moving joystick up/down. Confirm choice and start game by pressing fire-button/spacebar. Use the fire-button and joystick or spacebar and cursorkeys to make Rockford remove a rock or take a jewel lying under a rock.

Rassemblez un grand nombre de pierres précieuses et allez d'une grotte à l'autre pour conjurer les dangers et surmonter les obstacles. Rockford peut creuser à travers 16 grottes (A jusqu'à P inclus) et chaque grotte compte 5 niveaux. Au début vous avez 3 vies, mais une grotte vaincue vous donnera une vie en plus.
Commande: Déterminez le nombre de joysticks à l'aide de la touche <J> et le nombre de joueurs avec la <P>. Choisissez une grotte (A, B, E, I ou M) avec à gauche/à droite et un niveau avec en haut/en bas. Validez le choix et commencez le jeu en appuyant sur le bouton de tir/la barre d'espacement. Quand Rockford doit repousser un bloc ou ramasser un bijou caché en dessous, il faut utiliser le bouton de tir + le joystick ou la barre d'espacement + les touches de commande du curseur.

Sammeln Sie möglichst viele Juwelen und gehen Sie von einer Höhle zur anderen Höhle, um immer wieder die Gefahren und Hindernisse zu überwinden. Rockford kann durch 16 Höhlen graben(A bis P) . Jede Höhle hat 5 Spielstufen. Sie fangen mit drei Leben an. Für jede überwandte Höhle bekommen Sie 1 extra Leben.
Steuerung: Bestimmen Sie mit <J> die Zahl des Joysticks und mit <P> die Zahl der Spieler. Wählen Sie mit links/rechts eine Höhle (A, B, E, I oder M). Wählen Sie mit oben/unten eine Spielstufe. Bestätigen Sie die Wahl und fangen Sie mit dem Spiel an durch Drückendes Feuerknopfs oder der Leertaste.Gebrauchen Sie den Feuerknopf + Joystick oder die Leertaste + Cursor-Tasten, damit Rockford einen Felsbrocken wegschieben kann oder einen Juwel, der unter einem Flesbrocken liegt, greifen kann.

Colleciona cuantas más joyas posibles y pasa de una cueva a otra para superar peligros y obstáculos. Rockford puede excavar en 16 cuenas (de A a P) y en cada cueva puede escoger entre 5 niveles. Se empieza con tres vidas y por cada cueva superada se gana otra vida.
Controles: Determina el numero de joysticks con la tecla <J> y el numero de jugadores con la tecla <P>. Escoje la cueva (A, B, E, I, o M) moviendo los controles hacia la izquierda/derecha y escoje el nivel moviendolos hacia arriba/abajo. Confirma la opción escojida y comienza el juego usando el disparador en el joystick o la barra especiadora. Usa el joystick o las teclas para ayudar a Rockford a empujar las piedras y recoger los diamantes que se encuentran entre la piedras.

LIFE IN THE FAST LANE

Race zo snel mogelijk over de weg. Joystick omhoog = versnellen; omlaag = afremmen; vuurknop-/spatiebalk = springen. Via de blauwe opening naar de Onderwaterpassage en raak de witte bonus ruiten. Via het zwarte gat naar de ruimte tunnel en pak de blauwe bonus ballen: schiet met de spatiebalk/vuurknop. Vermijd alle obstakels die je onderweg tegenkomt, vernietig vijanden en let op dat FIRE en JUMP niet op 0 komen te staan.

Race on the road, through underwater passages and space tunnels as fast as you can. Avoid all obstacles on your way, destroy enemies and collect bonus to obtain your highest possible score. Left = left; right = right; upwards = accelerate; downwards = brake; firebutton/spacebar = jump. If you fall into a black hole you will arrive in a Space tunnel; by way of a blue hole you will arrive at an Underwater passage. Hit the white bonus panes in the Underwater passage. Collect the blue bonus balls in the Space tunnel. Avoid bats and projectiles they fire off or shoot them. Firebutton/spacebar = shoot. If FIRE and JUMP is 0 you cannot shoot or jump anymore.

Roulez à pleine vitesse sur la route; joystick en haut = accélérer; en bas = freiner; bouton de tir/barre d'espacement = sauter. L'ouverture bleue mène au passage sous-marin, touchez les carreaux blancs de bonus. Le trou noir mène au passage spatial, assemblez les boules bleues de bonus. Tirez avec la barre d'espacement/le bouton de tir. Evitez tous les obstacles chemin faisant et faites attention que FIRE et JUMP ne se trouvent pas sur 0.

Fahren Sie so schnell wie möglich über den Weg. Joystick nach oben = beschleunigen; Joystick nach unten = bremsen; Feuerknopf/Leertaste = springen. Via die blaue Öffnung zur Unterwasserpassage und treffen Sie dort die weißen Bonusrauten.Via das schwarze Loch zu den Raumtunnel und greifen Sie dort die blauen Bonusbälle. Mit der Leertaste oder dem Feuerknopf können Sie schießen. Meiden Sie alle Hindernisse, die Sie unterwegs treffen, vernichten Sie Feinde und achten Sie darauf, daß FIRE und JUMP nicht auf Null kommen.

Corre a toda velocidad sobre la carretera; mover el joystick haica arriba = acelerar; joystick hacia abajo = diminuir velocidad; disparador/barra espaciadora = saltar. Usa la apertura azul pasando al pasaje bajo el agua y toca los cuadros blancos para conseguir puntos extra. Atraviesa el agujero negro para pasar al tunel del espacio y atrapa la bolas azules para ganar mas puntos. Esquiva los obstáculos que encuentres en el trayecto, destruye tus enemigos y cuida que los nivelles de FIRE y JUMP no queden en 0.

ROBOT WARS

Schiet de droids. Beweeg de joystick in de gewenste richting. Als je met de cursor diagonaal wilt gaan, dan gelijktijdig < ↑ > en < → > drukken. Druk op vuurknop/spatiebalk om te schieten.

Shoot down the droids. Using a joystick simply point in the direction you want to go. To move diagonally using the keyboard, you have to hold down two cursorkeys simultaneously. F.i., if you want to move to your upper right, press both < ↑ > and < → >. To fire use either firebutton or spacebar.

Tirez les droids. Déplacez le joystick dans la direction voulue. Pour allez diagonalement il faut appuyer simultanément sur les touches < ↑ > et < → >. Appuyez sur le bouton de tir/la barre d'espacement pour tirer.

Schießen Sie auf die Droids. Bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung. Drücken Sie gleichzeitig auf < ↑ > und < → >, wenn Sie wollen, daß den Cursor sich diagonal bewegt. Durch Drücken des Feuerknopfs oder der Leertaste können Sie schießen.

Dispara contra los robots. Mueve el joystick en la dirección deseada. Si quieres mover el cursor diagonalmente usa las teclas < ↑ > et < → > simultaneamente. Usa el botón disparador o la barra espaciadora para disparar.

POLICE ACADEMY 1

Besturing: links = pistool naar links
rechts = pistool naar rechts
omhoog = pistool omhoog
omlaag = pistool omlaag
Druk op de vuurknop of spatiebalk om te schieten. Schiet de criminelen, maar niet de onschuldigen want dat kost je status en punten.

Controls: left = to move gun left
right = to move gun right
up = to move gun up
down = to move gun down
Use either firebutton or spacebar to fire. Aim your six-shooter and blast the bad guys into oblivion! But be careful not to waste the innocent kids smiling at the Arm of the Law: the higher ups would not quite agree, costing you points and status.

Commande: à gauche= revolver à gauche
à droite = revolver à droite
en haut = revolver en haute
en bas = revolver en bas
Appuyer sur le bouton de tir ou la barre d'espacement pour tirer. Tirez seulement les criminels. Tuer les innocents vous coûte des points.